

FICHE D'AVENTURIER

NOM DU JOUEUR

NOM DU PERSONNAGE

NOTES

AFFINITE (+1)

CLASSE

NIVEAU



DÉ VIE

COMBAT

ATTAQUE

POINTS DE VIE

CLASSE D'ARMURE

CARACTÉRISTIQUES

VIGUEUR

ADRESSE

INTELLIGENCE

PERSONNALITÉ

APTITUDES SPECIALES

MONTURE ET ALLIÉS

CHANCE

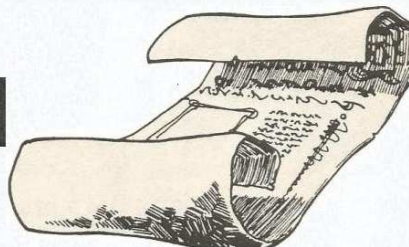
XP

EQUIPEMENT ET OBJETS MAGIQUES

PIÈCES D'OR

PIÈCES D'ARGENT

PIÈCES DE CUIVRE



QUAND CE N'EST PAS PRÉCISÉ, LES SORTS DURENT 10 MIN (ET/OU PORTENT À 10 M) PAR NIVEAU DU LANCEUR DE SORT.

Tous les sorts utilisés contre quelqu'un donnent droit à un test de sauvegarde (de capacité) pour s'en prémunir.

- En cas de succès, le sort est inefficace (dégâts divisés par 2 arrondis vers le haut pour les sorts de dommages).

La **Vigueur** permet de résister aux agressions physiques et à la paralysie, la pétrification, la métamorphose, les poisons, L'**Adresse** d'esquiver les effets localisés, L'**Intelligence** de ne pas croire aux illusions et tromperies, et la **Personnalité** de faire face à la plupart des autres effets magiques et aux charmes.

UN LANCEUR NE PEUT JETER UN SORT QUE S'IL A L'INITIATIVE SUR TOUS LES ADVERSAIRES QUI L'ATTAQUENT.

Remarque : un sort qui dépend du nb de DV de la cible affecte un PJ selon son niv de classe le plus haut, pas son nb de DV.

- **Mn ou Tn** : le PJ choisit 1 sort de niveau n dans la liste des sorts de Magicien (M) ou de Templier (T); celui-ci ne peut être lancé qu'une fois par jour, mais on peut relancer un sort déjà utilisé en sacrifiant un autre sort de niveau supérieur ou égal.

→ Ce Choix est modifiable chaque jour après un temps d'étude (M) ou un temps de prières (T).

LES SORTS DE TEMPLIER

NIVEAU 1=

- ☐ **Bénédictio** : *Avantage Facile* à un type d'action en particulier ou dissipation d'une malédiction.
- ☐ **Injonction** : la victime est obligée d'obéir à un ordre court ne faisant pas plus de 3 mots.
- ☐ **Soins** : fait récupérer 1D6 + (niveau/2) PV.

NIVEAU 2=

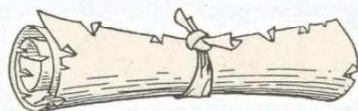
- ☐ **Paralysie** : immobilise (niveau/2) créature(s).
- ☐ **Résistance** : rend insensible au feu, au froid, aux poisons et à la fatigue pendant 1 heure par niveau.
- ☐ **Vision** : provoque une vision pour répondre à un dilemme ou à une interrogation.

NIVEAU 3=

- ☐ **Cercle de protection** : empêche toute créature surnaturelle de franchir les limites du cercle.
- ☐ **Dissipation** : annule un sortilège actif ou une malédiction.
- ☐ **Guérison** : dissipe toute maladie, handicap, empoisonnement ou soigne 2D6+ (niveau/2) PV.

NIVEAU 4=

- ☐ **Grands soins** : redonne 3D6+ (niveau) PV.
- ☐ **Punition** : inflige (niveau) D6 points de dégâts.
- ☐ **Résurrection** : réanime une créature morte depuis moins de (niveau) jours. Elle perd définitivement 1 point de Vigueur (ou 1 DV si c'est un monstre).



LES SORTS DE MAGICIEN

NIVEAU 1=

- ☐ **Armure invisible** : bonus d'une unité à la CA.
- ☐ **Blocage** : permet de bloquer ou débloquent magiquement une fermeture (porte, trappe, coffre).
- ☐ **Brume** : crée une nappe de brouillard dense et opaque capable d'occuper plusieurs centaines de mètres cube.
- ☐ **Réparation** : répare définitivement un objet.
- ☐ **Sens magique** : permet de détecter et d'identifier les sources de magie (sort, objet, créature).
- ☐ **Sommeil** : 1D6 + (niveau/2) DV de créatures se trouvent plongées dans un sommeil naturel. Leur niveau doit être ≤ à celui du Magicien.

NIVEAU 2=

- ☐ **Charme** : une créature de niveau inférieur ou égal à celui du Magicien devient un ami fidèle devant être écouté.
- ☐ **Double vue** : permet de déjouer les illusions et de voir les choses et les êtres invisibles.
- ☐ **Illusion** : crée un être ou un objet illusoire, ou change l'apparence du Magicien.
- ☐ **Invisibilité** : le personnage reste invisible tant qu'il n'interagit pas avec une créature.
- ☐ **Nuage toxique** : crée quelques 10aines de m³ de brume empoisonnée qui font perdre (niveau/2) PV tous les tours.
- ☐ **Télépathie** : permet de scruter les pensées et de converser avec une personne ou un animal.

NIVEAU 3=

- ☐ **Boule de feu** : boule qui inflige (niveau) D6 pts de dégâts à la cible et 1D6 dans un rayon de 3m aux alentours.
- ☐ **Claivoyance** : permet de voir ce qui se passe dans un lieu à portée du sort (20m par niveau).
- ☐ **Rune** : crée une rune qui inflige 1D6 + (niveau) points de dégâts si on l'approche sans prononcer le mot de passe ; sinon elle dure (niveau) jours.
- ☐ **Suggestion** : oblige la victime à accomplir une action non dangereuse ou à croire un mensonge.
- ☐ **Vitesse** : double la vitesse, le nombre d'actions par tour et le résultat du jet d'initiative pendant 6 tours.
- ☐ **Vol** : permet de voler à 10m par tour.

NIVEAU 4=

- ☐ **Esquive** : téléportation vers un lieu à portée de vue.
- ☐ **Malédiction** : *Désavantage Difficile* à tous les tests tant que la malédiction dure et un effet secondaire au choix (malchance au jeu, chute des cheveux, infertilité, etc.).
- ☐ **Métamorphose** : transforme une cible en un animal vertébré normal de moins de 500kg.
- ☐ **Mirage** : crée un paysage illusoire.
- ☐ **Mur de feu** : (niveau) D6 pts de dégâts si on tente de le traverser.
- ☐ **Passage** : crée une porte magique vers un lieu préparé à l'avance grâce à un symbole gravé ; peu importe la distance.

NIVEAU 5=

- ☐ **Invocation** : fait venir un démon ou un esprit élémentaire qui sert le Magicien jusqu'à la fin du sort. Démon/élémentaire : DV 5, CA 7, AT +2, CP 4/CS 2.
- ☐ **Édification** : bâtit une structure permanente en pierre (mur, maison, pont, tour, etc.).
- ☐ **Nécromancie** : crée 1D6+ (niveau/2) morts-vivants (DV 1, CA 5, AT +0, CP2) à partir de cadavres existants. Ils servent le Magicien jusqu'à leur destruction.
- ☐ **Oracle** : permet de poser 1D6 question(s) à une entité supérieure en échange d'une contrepartie.
- ☐ **Télékinésie** : peut déplacer 500kg de matière.
- ☐ **Téléportation** : téléportation vers un lieu déjà visité ou très exactement décrit ; portée illimitée.

NIVEAU 6=

- ☐ **Anti-magie** : établit une zone de 6m de rayon dans laquelle aucune magie de fonctionne.
- ☐ **Destruction** : détruit 10m³ de matière, ou tue instantanément 1D6 + (niveau) créatures de 3 DV & moins.
- ☐ **Échange** : échange de deux esprits.
- ☐ **Pétrification** : change en pierre une créature de façon permanente ou dissipe une pétrification.
- ☐ **Suggestion majeure** : comme suggestion, mais affecte toutes les créatures à portée de voix.
- ☐ **Seuil** : ouvre un passage vers un autre plan.

